D. Musée du cinéma

Principes de la photographie et du cinéma sous leurs aspects physique et physiologique.

1. Information de base sur le projet

a) Institutions qui ont développé le projet

IUFM de Lorraine, rue Paul Richard, 54320 Maxéville, France.

Musée du Cinéma et de la Photographie **,**10 rue Georges Rémy , 54210 Saint Nicolas de Port, France tel. +33 3 83 45 18 32 -.museecinemaphoto@free.fr.
Ce petit musée invite à découvrir l'histoire de l'image, de la photographie et du cinéma. Les photos sont autorisées ainsi que les enregistrements vidéo.

4 classes sous la coordination d'Anne-Marie Leygonie, conseillère pédagogique de la circonscription d'Essey ; Anne-Marie.Leygonie@ac-nancy-metz.fr

Ecole de Lenoncourt: Ecole primaire, 13 place Mairie, 54110, Lenoncourt, France. Personne à contacter : Alain Barthes - ecole.lenoncourt@wanadoo.fr

Cette école fait partie d'un regroupement pédagogique éclaté avec les villages d'Art sur Meurthe et Bosserville et comporte 6 classes réparties sur les trois villages. Elle se situe à 14 km de Nancy en milieu rural. Le milieu socio-culturel est relativement favorisé.

Ecole de Sorneville: Ecole primaire 24, Grande Rue, 54280, Sorneville, France. Personne à contacter : Bernard Pecqueux - ecolesorneville@wanadoo.fr

C'est une école en milieu rural qui fait aussi partie d'un regroupement. Elle se situe à 25 km de Nancy. Le public scolaire ne présente pas de problème particulier au niveau comportemental, ce qui permet des travaux en autonomie.

'Ecole d'Application' d'Essey : Ecole d'application, 6 rue Roger Bérin, 54270, Essey les Nancy, France. Personnes à contacter : Michel Manonviller - m.manonviller@ ac-nancy-metz.fr et Gilles Sapirstein - gilles.sapirstein@ac-nancy-metz.fr

Ecole de 9 classes de la banlieue de Nancy avec un public normal, elle accueille les étudiants de l'IUFM qui peuvent y effectuer des stages avec des enseignants qualifiés.

b) Buts du projet

Comprendre les principes de la photographie et du cinéma (aspects physiques et physiologiques).
Les projets proposés par ces écoles s'intègrent en complémentarité et continuité dans un même thème :
1. Formation des images dans un appareil photo (écoles de Sorneville et Lenoncourt),
2. Création du mouvement à partir d'images fixes par le cinéma (école d'Essey).

c) Matériels nécessaires

(1) Ressources du Musée

4 salles ont été exploitées

(a) La composition d'images :

Dans cette salle sont présentés, en fonctionnement, divers dispositifs qui permettent un travail à partir d'images fixes. Une nouvelle image apparaît par persistance rétinienne, résultant de la superposition des différentes images fixes (thaumatropes, folioscope à deux feuilles). Un effet de mouvement peut s'obtenir à partir d'images séquentielles (zootropes, phénakistiscopes, praxinoscopes).

(b) **La projection d'images** *:*

Elle permet des spectacles pour un public nombreux : lanterne magique de Kircher, théâtre optique de Reynaud …

(c) La photographie :

Les premiers appareils photos permettent de prendre connaissance du principe de la formation de l'image, en particulier, son inversion et ses dimensions, et de la technique d'obtention d'une photographie.

(d) Naissance du cinéma :

Sont exposés des appareils de prise de vue et de projection. La possibilité de visualiser les mécanismes de ces appareils permet une compréhension des principes techniques et de leurs effets.

(e) Ateliers

Le Musée propose des ateliers qui permettent des fabrications à la suite de la visite :

- thaumatropes
- boîte à sténopé puis prise de vue et développement de la photographie.

Ces ateliers ont l'avantage de conduire ces activités jusqu'à l'obtention d'une photographie grâce à la présence d'un laboratoire photo.
Cependant, s'il s'agit d'expliquer la formation des images, les manipulations peuvent se dérouler au sein de la classe.

(2) A l'école et/ou au musée :

1. Appareils photo récents et anciens apportés par les élèves et l'enseignant en classe ou disponibles au musée. Matériel pour construire un appareil à sténopé : carton, ciseaux, emporte-pièce ou pointes, papier calque. Papier sensible et produits de développement photographique.
2. Un projecteur ou une visionneuse super 8. Zootropes et autres objets (jouets optiques) mettant en évidence la persistance rétinienne (à manipuler). Matériel pour la construction de folioscopes, zootropes, thaumatropes, phénakistiscopes…

2. Projets cinéma

a) Description du projet 1

(1) Travail préliminaire à la visite

enseignant	*élèves*
Mettre en place une situation déclenchante: Comment se forme l'image dans un appareil photo ?	Premières représentations sur la formation de l'image dans l'appareil sous forme de dessins
Conduire la fabrication d'un appareil à sténopé	Fabrication de l'objet
Référence à l'objet pour valider ou infirmer les représentations ;	Utilisation et observation de l'effet (renversement de l'image sur le calque)
Justifier la visite au musée par l'observation des premiers appareils fonctionnant sur le même principe.	

Construction de la boîte à sténopé

(2) Visite au Musée

Animation pédagogique

Les enfants écoutent les explications du guide et peuvent observer de près ou manipuler certains objets.

Parmi ces objets, les premiers appareils photographiques et chambres permettent de bien observer la formation de l'image (inversée) et de noter la présence d'une « loupe » ou lentille devant l'objectif.

(3) Travail suivant la visite

Deux directions de travail se dégagent : autour de l'appareil photo et le problème nouveau de l'enregistrement de l'image sur un support photographique.

Perfectionnement de l'appareil à sténopé

Les appareils sont complétés par l'ajout d'une lentille au niveau du sténopé notamment quand le diamètre du trou devient important (> 5 mm). Le résultat obtenu est validé par de nouvelles observations et permet de dégager la notion de mise au point : l'image n'est nette que si l'objet lumineux est à une distance bien définie (notion de mise au point).

Photogrammes

L'activité a pour but de répondre au problème de l'obtention d'une photographie (sensibilisation, développement).

Objectifs :

Observer le phénomène de modification de couleur du papier sensible.

En déterminer les facteurs (quantité de lumière et durée d'exposition).

Établir un protocole d'expérimentation pour vérifier les hypothèses.
Situation problème : Impression d'un papier (Travail par groupes de 4)
Matériel : une enveloppe contenant du papier photosensible et des objets choisis par le groupe.
Consigne: « *Vous ouvrez l'enveloppe. Vous avez à l'intérieur un papier. Vous placez la feuille sur la table et vous posez trois objets dessus. Vous observez ce qui se passe sans bouger les objets*.»
L'enseignant au bout de deux minutes demande aux élèves d'enlever un objet, au bout de quatre minutes, un deuxième objet, puis le troisième une fois les cinq minutes écoulées.
Si les élèves demandent quel côté du papier utiliser, le maître volontairement laisse le choix aux élèves.
Question ; « Que s'est-il passé ? Qu'avez-vous observé? »
Les élèves constatent que le papier a changé de couleur. La discussion porte sur les traces ou les empreintes visibles sur le papier.
L'enseignant explique qu'il s'agit d'un papier particulier. Il y a une couche chimique spéciale sur une des deux faces.

La discussion porte sur le facteur durée d'exposition : les contrastes s'atténuent pour les premiers objets enlevés et les empreintes finissent par disparaître. Pour obtenir une photographie, il faudra stabiliser l'image (utilisation d'un fixateur).
Hypothèses (Travail individuel)
Consigne: *«Quel est l'élément extérieur au papier qui finalement provoque le changement de couleur?* » ou «*Qu'est-ce qui provoque la réaction du papier ?*»
L'enseignant invite les élèves à réfléchir individuellement à cette question. Ils cherchent à l'expliquer sur une feuille de papier soit sous la forme d'un schéma soit sous la forme d'une phrase.
L'enseignant note lors de la synthèse sur le tableau les propositions des élèves : l'air, la chaleur, la lumière. Ces paramètres sont isolés ou dépendants.
Ecriture d'un protocole expérimental (Travail en groupe de 2)
Consigne: « *Vous allez maintenant imaginer une expérience pour prouver que c'est en raison de l'air, ou de la lumière ou de la chaleur que le papier change de couleur* »
Une fiche permet aux enfants d'organiser l'expérience.
L'enseignant peut construire avec les élèves un exemple à l'aide de la fiche présentée.

Expérience du groupe :

Nom……
Prénom……

Nom……
Prénom……

Notre question

Liste du matériel

Expérience à réaliser :

On pense que

L'enseignant veille à ce qu'il y ait une bonne répartition des facteurs permettant une richesse au niveau des réponses.

(4) Conclusion générale du projet 1

Ce projet met bien en évidence le rôle charnière de la visite au musée :

- valider les propositions des enfants ou répondre aux questions : amélioration de la maquette.
- introduire un nouveau problème : comment conserver l'image photographique.

b) Description du projet 2

(1) Travail préliminaire à la visite

1. Déclencheur

Mise à disposition dans un coin atelier, d'une visionneuse super8 en bon état de marche et d'un film réalisé en classe de neige. Les enfants sont invités à observer et faire fonctionner la machine.

- sous le capot on peut observer le miroir qui renvoie l'image sur le dépoli de l'écran.
- on peut actionner le défilement du film grâce à la manivelle.

2. Déroulement

a) Observation du film

Quelques enfants demandent à voir le film de plus près. Chacun peut observer les images du film à l'aide d'une loupe, le format super8 étant très petit. On constate que le film est constitué d'un grand nombre de petites images fixes.

Le film est alors installé dans la visionneuse et chacun peut constater qu'en tournant la manivelle les images à l'écran sont animées.

Une réflexion collective conduit les élèves à la question qui constitue la problématique des activités:

comment le cinéma parvient-il à restituer le mouvement à partir d'images fixes ?

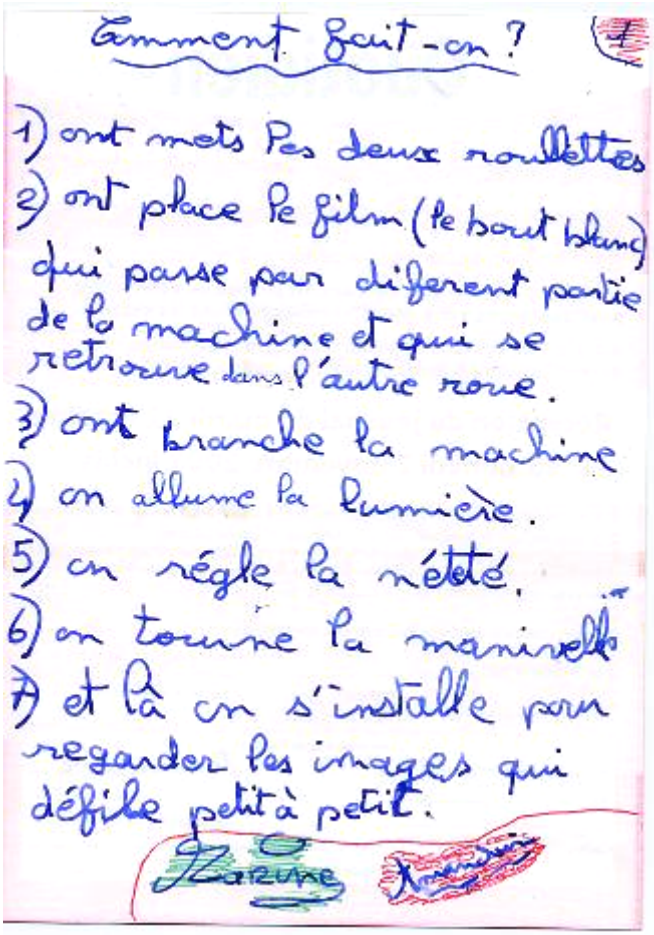
b) étude du fonctionnement de la visionneuse

Un atelier consacré à la visionneuse est mis en place dans la salle de classe. Les enfants peuvent s'y rendre, seuls ou par deux. Ils doivent respecter les consignes de fonctionnement, ainsi que noter leurs observations, leurs remarques, leurs questions. Les écrits individuels devront permettre au maître de demander des précisions sur des observations intéressantes.

3. Recueil des observations

Beaucoup d'observations présentant peu d'intérêt en ce qui concerne la recherche, 6 feuillets seulement vont être exploités de manière collective. Ils sont reproduits ci-dessous :

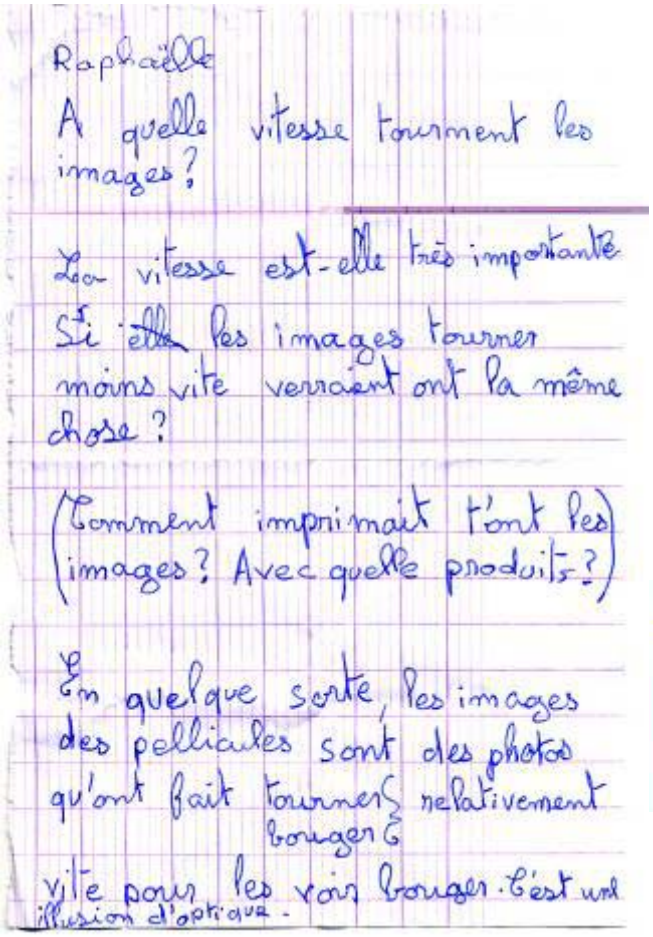
Description de l'utilisation de la visionneuse (mode d'emploi).


Comment fait-on ?
1) ont mets les deux roulettes
2) ont place le film (le bout blanc) qui passe par diferent partie de la machine et qui se retrouve dans l'autre roue.
3) ont branche la machine
4) on allume la lumière.
5) on régle la nétété.
6) on tourne la manivelle
7) et là on s'installe pour regarder les images qui défile petit à petit.

Description de ce que l'on observe.

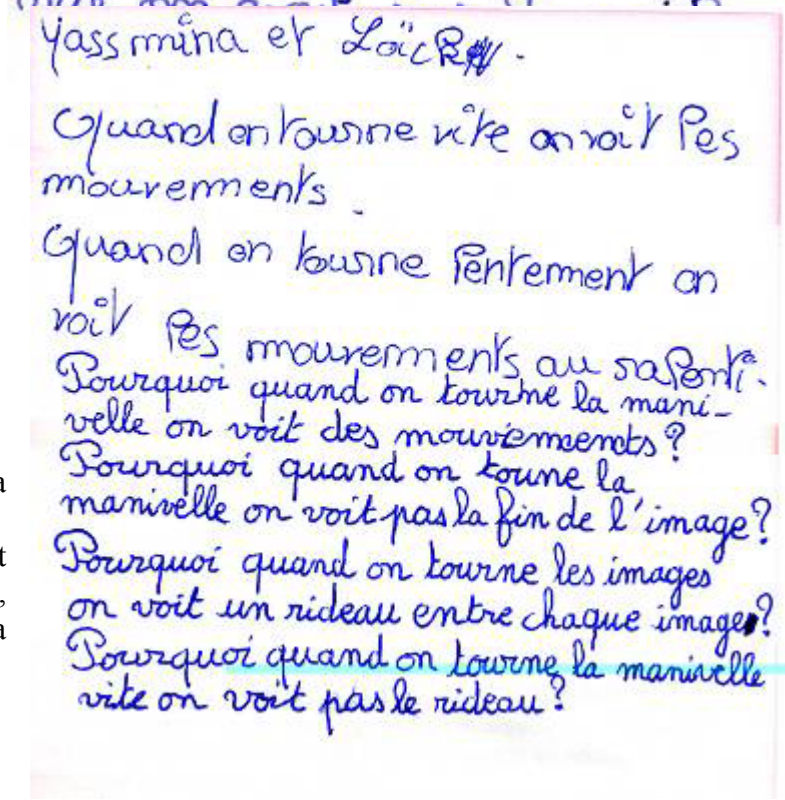
Comment on restitue une image à partir d'une image fixe ?
Quand on tourne la maniselle les images defile de plus en plus vite ou de plus en plus doucement.
images
ecrant
roulette decouleuse
roulette rembobineuse
moteur
lumière
maniselle
le film
les noms des différentes partie
la machine

Ce texte apporte un élément de réponse :


Raphaëlle
A quelle vitesse tournent les images?
La vitesse est-elle très importante Si elle les images tourner moins vite verraient ont la même chose?
(Comment imprimait t'ont les images? Avec quelle produits?)
En quelque sorte, les images des pellicules sont des photos qu'ont fait tourner relativement bouger vite pour les voir bouger. C'est une illusion d'optique.

La visionneuse produit un effet de scintillement.

4 enfants ont remarqué un effet de rideau noir entre chaque image.


Yassmina et Loïc R.
Quand on tourne vite on voit les mouvements.
Quand on tourne lentement on voit les mouvements au ralenti.
Pourquoi quand on tourne la manivelle on voit des mouvements?
Pourquoi quand on toune la manivelle on voit pas la fin de l'image?
Pourquoi quand on tourne les images on voit un rideau entre chaque image?
Pourquoi quand on tourne la manivelle vite on voit pas le rideau?

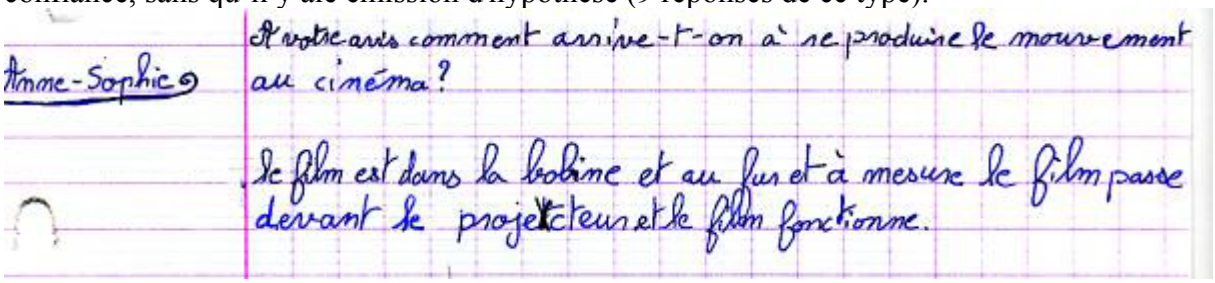
Remarques :
- beaucoup d'enfants oublient la question que l'on se pose.
- beaucoup d'enfants sont tout simplement attentifs au film, s'efforcent de tourner la

manivelle à la vitesse qui leur paraît la plus adéquate mais ils oublient de se poser des questions sur le fonctionnement.
- quand le maître invite les enfants à s'interroger sur le noir qui sépare deux images, ils sont incapables de répondre alors qu'en tournant lentement ils voyaient bien l'ouverture et la fermeture du rideau noir.

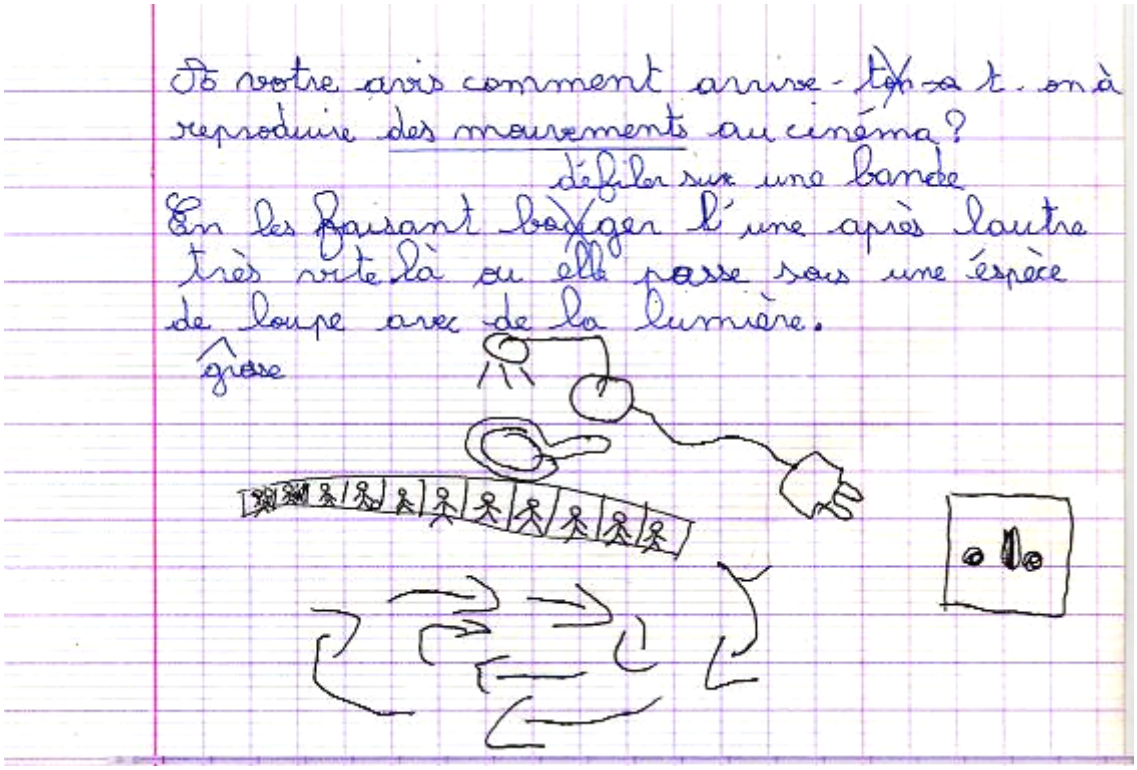
- cependant quatre enfants ont remarqué l'existence du rideau, sans réfléchir à son rôle.
A ce stade de l'observation, le maître demande comment chacun se représente cette restitution du mouvement dans le cinéma afin de faire surgir d'éventuelles hypothèses.

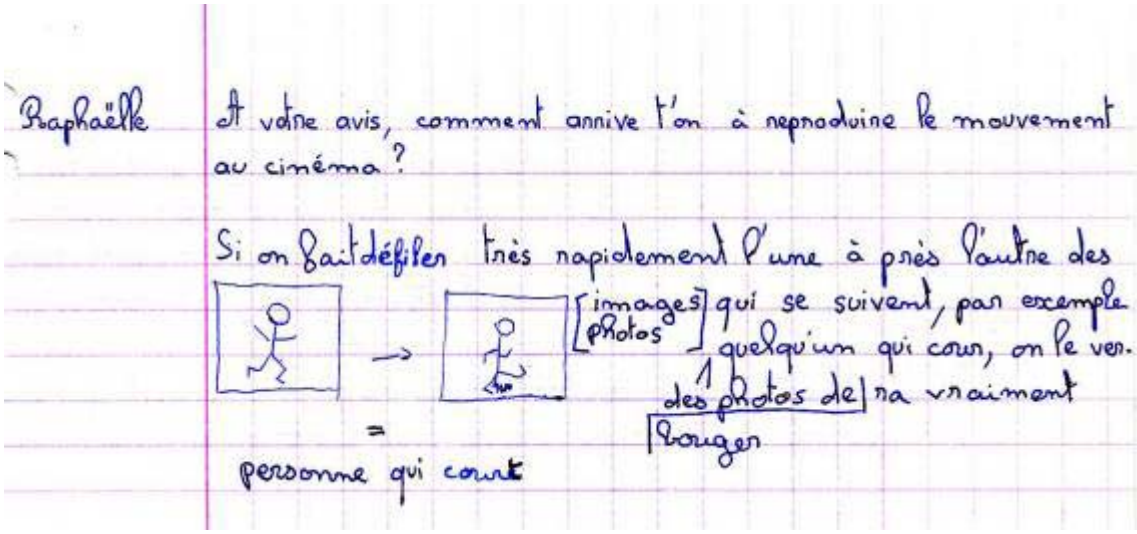
4. Représentations

Hormis 3 non-réponses, les représentations sur la restitution du mouvement sont de deux types:
a) des représentations de type mécaniste uniquement: c'est la **Machine** qui fait ça et on lui fait confiance, sans qu'il y aie émission d'hypothèse (9 réponses de ce type).

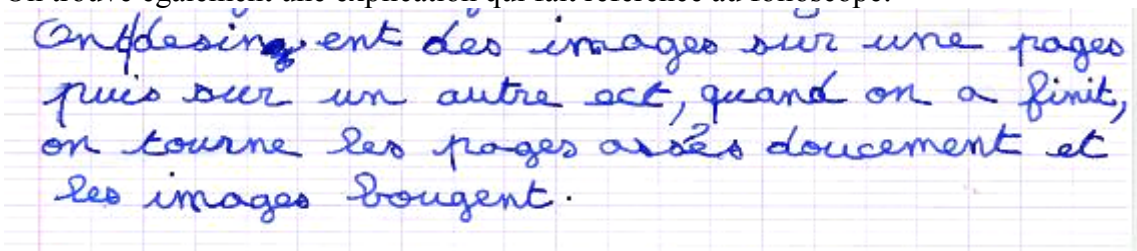

Anne-Sophie
A votre avis comment arrive-t-on à reproduire le mouvement au cinéma?
Le film est dans la bobine et au fur et à mesure le film passe devant le projecteur et le film fonctionne.

b) des conceptions dans lesquelles on cherche à expliquer la cause du rendu du mouvement par la vitesse de défilement (12 réponses de ce type).


A votre avis comment arrive-t-on à reproduire des mouvements au cinéma?
défiler sur une bande
En les faisant bouger l'une après l'autre très vite là ou elle passe sous une espèce de loupe avec de la lumière.
grâce


Raphaëlle
A votre avis, comment arrive t'on à reproduire le mouvement au cinéma?
Si on fait défiler très rapidement l'une à près l'autre des [images] [photos] qui se suivent, par exemple quelqu'un qui cour, on le ver. 1 des photos de la vraiment bouger
=
personne qui court

On trouve également une explication qui fait référence au folioscope:


On dessine ent des images sur une pages puis sur un autre act, quand on a finit, on tourne les pages assés doucement et les images bougent.

5. Expérimentation de la solution "vitesse"

Sur proposition des enfants une première expérience est envisagée :

On se met face à la lumière du jour, une loupe devant les yeux, quelqu'un tient à la main un morceau de film devant la loupe jusqu'à mise au point, et chacun a pu constater qu'à l'arrêt on voit bien des images fixes, mais que, lorsqu'on fait défiler le film, quelle que soit la vitesse de défilement, on voit un ruban glisser sans distinguer l'image.

Un second dispositif est proposé par le maître, on glisse le film dans la fenêtre d'un projecteur de diapositives pour bénéficier de l'agrandissement, mais les constats restent identiques.

6. Conclusion (provisoire)

Ainsi si une certaine vitesse de défilement du film s'impose, celle-ci ne suffit pas à elle seule à expliquer la restitution du mouvement.

Confrontés à cette énigme, les enfants prennent conscience de l'intérêt de la visite au musée du cinéma.

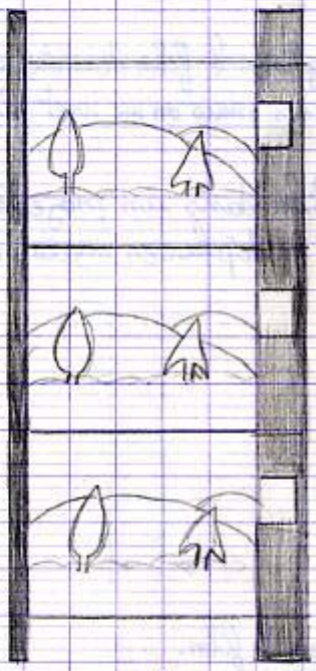
Trace écrite :

Anne-Sophie

Projet cinéma

Comment arrive-t-on à reproduire le mouvement au cinéma ?

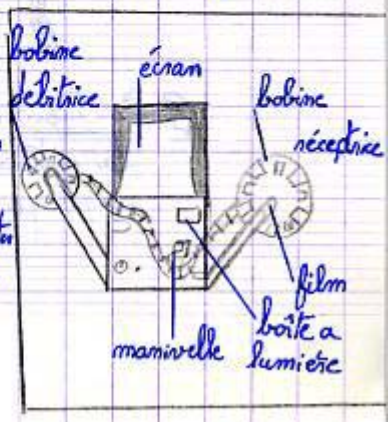
1. Le film



Il est fait de très nombreuses petites images transparentes comme des petites diapositives.
A chaque image il y a un trou carré pour faire avancer le film.

2. Visionnage

La lumière étant allumée, on tourne la manivelle et on voit les images s'animer sur l'écran. Si l'on ralentit beaucoup on voit les images fixes une par une. On peut aussi s'arrêter sur une image. Entre deux images l'écran devient noir.

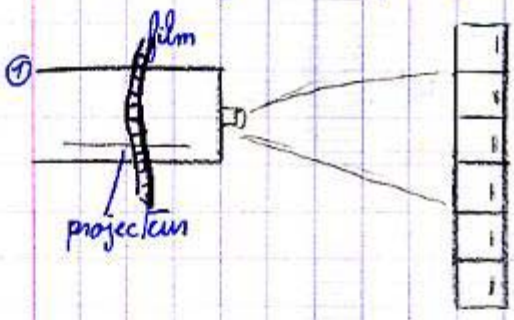


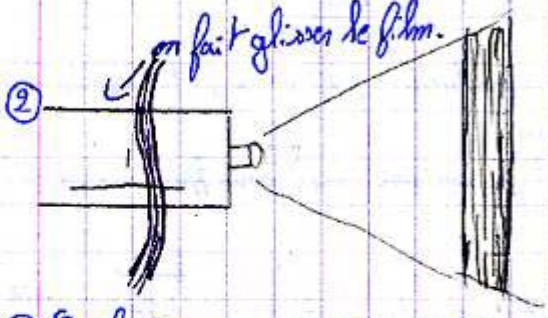
3. Hypothèse
Certains pensent que le mouvement est dû à la vitesse de défilement du film.

4. Vérification.

a. On fait glisser le film derrière une loupe. On voit le ruban se déplacer mais on ne voit plus d'image.

b. On installe le film dans un projecteur de diapositives et on voit le film se déplacer mais on ne voit plus d'image.





5. Conclusion
La vitesse de défilement du film ne suffit pas à expliquer qu'il y ait une image animée à l'écran.

(2) Visite au Musée

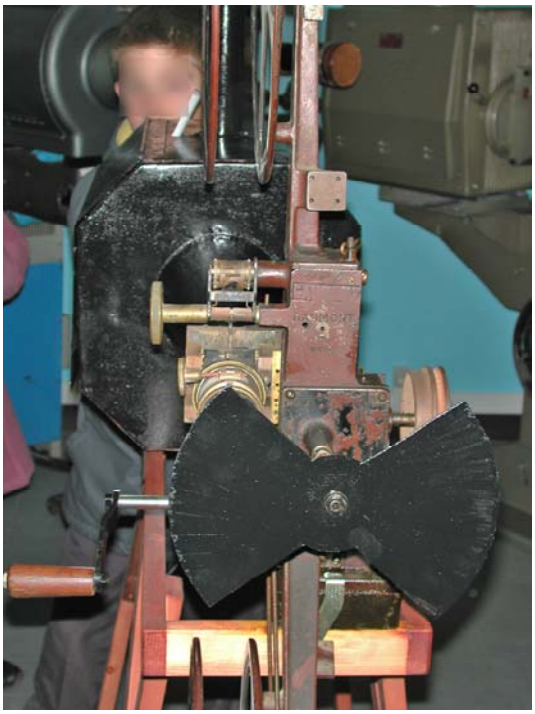
« *Je ne savais pas que le cinéma marchait comme ça. La visite m'a appris plein de choses.* »
Alyse CM1

Cette remarque faite par une élève à l'issue de la visite justifie à elle seule le travail qui suit.

Animation pédagogique

Les quatre salles sont découvertes. Les enfants écoutent les explications du guide et peuvent observer de près ou manipuler certains objets.

En particulier, le fonctionnement de l'obturateur à deux pales et celui de l'entraînement discontinu du film apportent les réponses aux questions abordées dans le travail préliminaire. en classe.

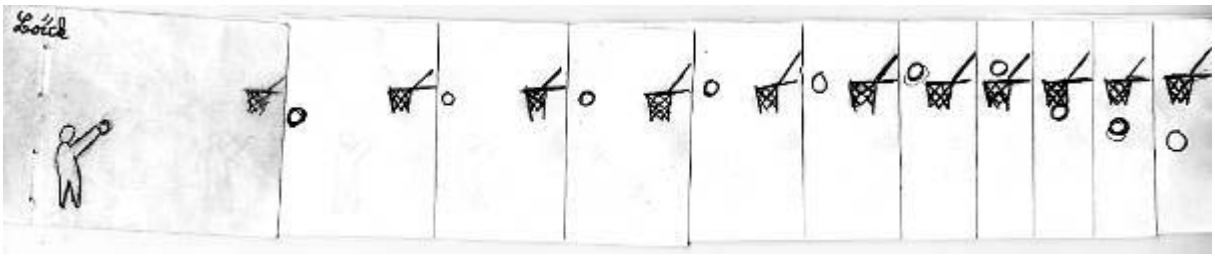


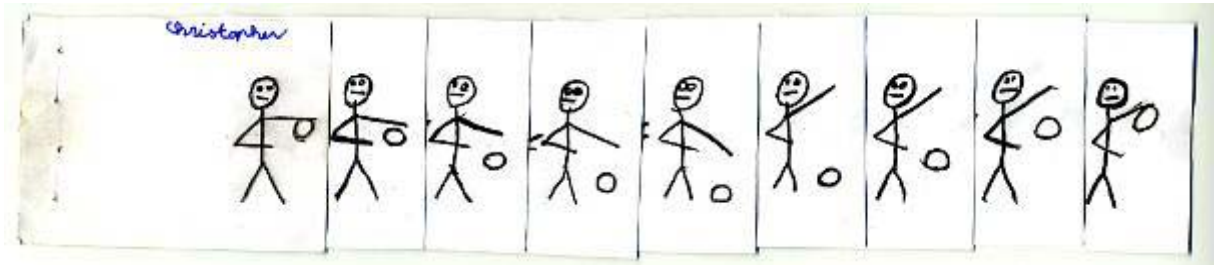
(3) Travail suivant la visite

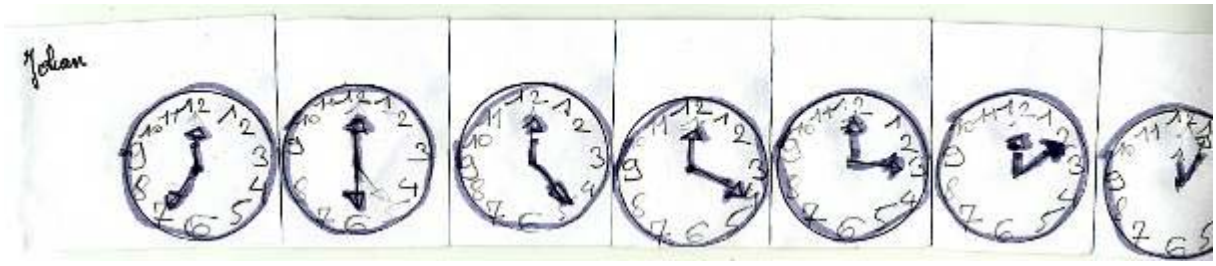
(a) Folioscope

En partant de l'allusion au folioscope faite précédemment par un enfant, le maître a sollicité les enfants, et une élève a apporté un folioscope « Walt Disney » le lendemain.

Matériel :
des petits carnets: 16 feuilles 5 cm x 7 cm (découpées dans une feuille A4), chaque petit carnet est agrafé.
observation de l'objet
Elle a conduit à remarquer:
- qu'il est possible d'animer des sujets aussi complexes que le modèle.
- qu'il était sans doute plus facile d'animer des objets ou des déplacements d'objets plutôt que des personnages.
- qu'il fallait commencer par dessiner sur le dernier feuillet et par transparence, reproduire la figurine avec une légère modification sur l'avant-dernier feuillet et ainsi de suite.
Exemples de réalisations (démontées)







Remarque : selon le sens dans lequel on feuillette le carnet, le mouvement peut être inversé. Le dernier folioscope doit être feuilleté de la dernière à la première image contrairement aux deux autres, sinon la grande aiguille tournerait à l'envers.

(b) Thaumatrope

Objectifs spécifiques :
Réaliser un objet qui permet la superposition rapide de deux images : un calepin d'animation à deux pages ou un thaumatrope (images recto -verso).
Découvrir des effets d'optique.
Introduction du thaumatrope (Groupe classe)
A partir d'un extrait de film tourné lors de la visite, les enfants doivent reconnaître les objets présentés dans la salle consacrée aux jouets optiques. Les enfants sont conduits à retrouver le nom du thaumatrope montré dans l'extrait choisi.
L'enseignant peut permettre l'accès à davantage d'informations à l'aide du document suivant.

• A Londres, en 1825, le docteur John Ayrton PARIS, avec son disque magique, le THAUMATROPE (littéralement "roue â miracles") fait la démonstration de l'existence d'une caractéristique fondamentale de l'oeil humain: sur une face de son disque est représentée une cage vide, sur l'autre face un oiseau. Le disque est maintenu par une ficelle ou un bâton. En le faisant tourner sur lui-même, on a l'illusion que l'oiseau se trouve dans la cage, alors que l'oeil ne voit jamais en même temps ni la cage ni l'oiseau !

• Auparavant, certains avaient déjà pu observer ce phénomène, en faisant tourner sur sa tranche une pièce de monnaie dont on pouvait voir ainsi les deux côtés en même temps, mais c'était la première fois dans l'histoire que ce qu'on appela ensuite la persistance rétinienne recevait une explication scientifique et qu'on en vendait son application en tant que jouet optique et *"philosophique"*. Dans son ouvrage *'Philosophy in Sport Made Science in Earnest'* le docteur PARIS explique ainsi ce phénomène: *« L 'oeil voit un objet parce que l'image de cet objet se dessine sur la rétine, ou sur le nerf optique situé dans /e fond de / 'oeil, l'expérience a montré que l'impression ainsi transmise à l'esprit dure environ un huitième de seconde après la disparition de l'image. [...] Le thaumatrope [...] dépend du même principe optique l'impression créée sur la rétine par l'image représentée sur une face du disque ne s'efface pas avant que celle qui est peinte sur l'autre face ne se présente à l'oeil; en conséquence, on voit les deux faces en même temps».*

En 1825, le Docteur PARIS commercialise donc ce nouveau jouet optique dans une boîte cartonnée en couleurs, contenant 12 disques animés et colorés. Ce *"Jeu du Thaurnatrope",* (dont HEEZA vous propose l'exacte reproduction) coûte à l'époque 7 shillings et 6 pences (à Londres). Le succès populaire est immédiat et aussitôt, tant en Angleterre qu'en France, de nombreuses déclinaisons apparaissent chez les marchands, enrichissant de nombreux imprimeurs... « Les thaumatropes des années 1826-1830 sont rares; ceux que l'on trouve encore datent généralement du milieu et de la fin du XIX^{e} siècle. Le Musée du cinéma de Paris en possède de très beaux exemplaires, et la 9iblio thèque nationale en conserve dix-huit, non découpés, et certainement très *anciens»*
Laurent MANNONI - "*Le grand art de ta lumière et de l'ombre*" - Nathan Université, collection Réf, page 196

Manipulation de thaumatropes (Groupe classe)
L'enseignant fait manipuler par quelques élèves des thaumatropes. (oiseau au recto et une cage au verso, une tige rigide fixée dans le plan du disque permet de le faire pivoter).
Consigne :
« Fais tourner rapidement le disque ? Décris ce que tu vois ».

L'explication porte sur la persistance rétinienne :
« *Quand tu regardes fixement un spot de lumière et qu'ensuite tu fermes les yeux, tu as l'impression de voir encore la lumière. L'image que tu ne regardes plus reste comme imprimée quelques instants au fond de ton œil. Ce phénomène est dû à la persistance rétinienne*. »
D'autres fabrications et manipulations conforteront cette notion, notamment par la solution suivante.

Construction d'un calepin d'animation (travail en binômes)
Un modèle d'objet est présenté aux enfants, avec la consigne suivante :
« *Observez la manipulation qui permet d'obtenir une image par superposition de deux dessins* » (voir le document élève ci-dessous)

Les enfants entreprennent la réalisation de l'objet en s'appuyant sur la fiche technique proposée.
Les dessins peuvent être imaginés par les enfants ou proposés par le maître (le dessin ne doit pas être un frein dans la recherche.)
Les réalisations conduisent à des effets plus ou moins probants. Leur confrontation permet de mettre en évidence les différentes variables dont dépend le résultat :
Positions et tailles relatives des dessins sur chaque feuille.

Travail sur les paramètres (travail en binômes)
Consigne :
« Je vous propose maintenant de réaliser plusieurs calepins en utilisant les mêmes éléments mais en les situant à des places différentes sur les feuilles. Vous pouvez varier également les tailles des personnages. Notez sur votre cahier de brouillon vos observations et vos remarques à propos des effets obtenus. »

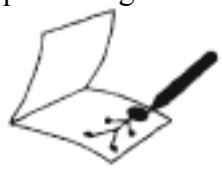
Document Elève

Matériel requis:

- *un crayon*
- *une feuille de papier d'environ 8 cm sur 13 cm*

1. Plie la feuille en deux, tel qu'il est indiqué.

2. Sur la page intérieure, dessine un personnage en bâtonnets avec les bras et les mains vers le bas et un air surpris sur son visage. Appuie très fort avec ton crayon de façon à voir le personnage à travers la page extérieure lorsqu'elle est repliée par-dessus.



3. Sur la page extérieure, trace la tête et le corps de ton personnage en bâtonnets, mais cette fois-ci, fais-lui des bras et des mains tendus vers le haut et dessine-lui un visage joyeux.

4. Utilise ton crayon pour « friser » la page extérieure tel qu'il est indiqué, et à l'aide du crayon, enroule et déroule la page très rapidement. Ton personnage sautera de joie.

Conclusions sur le rôle des différents paramètres (groupe classe)
Consigne
« J'ai *affiché des réalisations et j'aimerais que les auteurs ou d'autres qui le souhaitent expliquent ce qu'ils ont remarqué. »*

L'enseignant au cours de la synthèse essaie de faire émerger trois situations qui combinent l'effet des différents paramètres

Paramètres	**Effet produit**
même endroit /tailles différentes.	Eloignement ou rapprochement. De grand à petit. De petit à grand
endroits différents / même taille.	Effet qui s'estompe avec la distance, sans continuité dans le mouvement, d'où la nécessité de rajout d'images, ce qui souligne l'intérêt du folioscope.
différents endroits / différentes tailles.	même remarque.

(c) Autres activités

- fabrication d'une forme en fil de fer, la faire tourner, expliquer ce qu'on voit et pourquoi.
- faire tourner les disques décorés et noter ce que qu'on voit
- faire fonctionner le phénakistiscope devant un miroir en plaçant son oeil devant la fente, expliquer ce qu'on voit et pourquoi.
- faire fonctionner le zootrope, expliquer ce qu'on voit et pourquoi.
- lire l'exposé sur les débuts du cinéma en France, noter ce qu'il faut retenir.

(4) Conclusion

Pour pouvoir faire du cinéma, il a fallu inventer trois choses :

- La photographie.
- La prise de vues d'objets en mouvement se traduisant par une succession d'images fixes sur un support transparent.
- La projection de ces images.

3. Obstacles, aspects facilitant et innovants

a) Obstacles :

- Prise en compte parfois insuffisante des demandes de l'école par le musée
- Non fonctionnement de certains appareils au musée
- Accès aux objets limité.

b) Aspects facilitants :

- Contact avec une grande variété d'objets permettant une synthèse
- Objets anciens plus accessibles dans l'explication de leur fonctionnement que les objets modernes.

c) Quelques réflexions des enfants suite à la visite au Musée du Cinéma

« J'ai adoré le Musée du cinéma, mais notre guide parlait trop vite et ne nous laissait pas parler et à la fin, c'était ennuyeux. » Lucile CM2
« J'ai bien aimé les visionnages et que l'on pouvait tout voir… mais les explications étaient insuffisantes. » Audrey CM2
« De temps en temps, c'était ennuyeux mais la plupart du temps, c'était très bien et je n'avais pas envie de louper ça. » Anne CM2
« C'était très bien, les salles étaient belles et instructives, mais le guide parlait trop vite et l'on ne pouvait pas poser de questions. » Emilie CM2
« C'était intéressant même si le guide parlait plus qu'il ne nous écoutait. » Tristan CM1

« Le Musée du cinéma m'a plu, il était très bien. J'ai trouvé que le monsieur qui a fait la visite nous expliquait très bien. » Chloé CM2
« Le Musée du cinéma, c'est très instructif et super. » Romain CM2
« C'était bien, on pouvait regarder plein de choses que je ne connaissais pas. » Kévin CM2
« La visite m'a plu parce qu'elle m'a appris plein de choses. » Damien CM2
« Ca m'a plu, parce que le monsieur expliquait très bien et entendait nos questions. » Vincent CM1
« C'était très intéressant. J'ai beaucoup aimé car on a vu des appareils, on a vu comment ça fonctionnait, le zootrope par exemple, c'était bien. » Svetlana CM1
« Je ne savais pas que le cinéma marchait comme ça. La visite m'a appris plein de choses. » Alyse CM1
« C'était très bien, j'ai bien aimé le théâtre d'ombres et le monsieur était super sympathique. » Pauline CM1
« Le Musée était super et beau surtout la bande annonce d'Astérix et Obélix. » Rudy CM1

Très brefs commentaires

Les élèves de CM1 et quelques élèves de CM2 (Premier groupe) ont eu un guide différent de certains élèves de CM2 mélangés avec des élèves de la classe à Michel Manonviller (2ème groupe). Tous mettaient les pieds pour la première fois dans ce Musée.

L'affectif tient une part plus importante qu'on ne le croit dans la façon dont les élèves appréhendent la visite. Il est surtout très important que le guide prenne son temps, n'essaie pas de vouloir tout dire et tout monter…, il doit faire des choix : la qualité plutôt que la quantité…

Il est bien sûr important que les enfants puissent manipuler en plus de voir afin de mieux comprendre comment ça fonctionne.
Cette visite avait été précédée d'un travail important sur la composition de l'œil et son fonctionnement, d'expériences sur la persistance rétinienne… des kaléidoscopes, un zootrope avait été apporté par des enfants et par moi…
Les enfants m'ont avoué avoir mieux compris certaines choses au Musée grâce à ce travail préparatoire nécessaire, c'est certain ...